

DAFTAR PUSTAKA

- Aryawan, dkk. 2015. *Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Model Waterfall pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII. E-journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1).
- Azar Arsyad. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Gafindo Persada.
- Cisco Networking Academy 2015, , Router & Switching ver.5, Introduction to Network : Chapter 5 : Ethertnet, cisco.com.
- Ernawati. 2013. ” *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A match Pada Pembelajaran Matematika di kelas X Administrasi Perkantoran SMKN 1 Banjarmasin Tahun Pelajaran 2011/2012*”. Seminar nasional matematika dan Pendidikan matematika.
- Hadi Heryadi, Deni Darmawan, Hudiana Hermawan. 2017. “*Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Kewirausahaan*” Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran.
- Hakim, Lukman (2018). *Pengembangan media pembelajaran pai berbasis augmented reality*. Universitas Nurul Jadid.
- Hayati, Sri. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*. Jakarta, Graha Cendekia.
- Khusna, Meitiya Sumarsih (2016). *Pemanfaatan Media CD Interaktif untuk Meningkatkan Moitivasi dan prestasi Belajar Akuntansi*. iJurnal kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. 5 No.7.
- Kurniawan, Dedi. Saragih , Hasan, 2016. *Pengembangan bahan pembelajaran media interaktif pada mata pelajaran PPKN*. Teknologi Pendidikan Pascasarjana Universitas Negeri Medan.
- Munir, 2012. *Pembelajaran Jarak Jauh*, Bandung: Alfabeta. 1.
- Murtiyasa, Budi. (2016). *Isu-isu Kunci dan Tren Penelitian Pendidikan Matematika, dalam Konferensi Nasional Penelitian Matematika dan Pembelajarannya*, 12, Juli 2016: halaman. 1-10.

- Nila Kurnia, Deni Darmawan, dan Maskur. 2018. "*Efektivitas Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran Berbantuan Ispring dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Arab*" Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran.
- Nurseto, Tejo (2011). *Membuat Media Pembelajaran yang Baik*. Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Oktaviana, Gian Dwi. Pengembangan media pembelajaran berbasis android dalam bentuk buku saku digital untuk mata pelajaran akuntansi kompetensi dasar membuat ikhtisar siklus akuntansi perusahaan jasa di kelas xi man 1 Yogyakarta tahun ajaran 2014/2015. Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Purnomo, Wahyu & Andreas, Wahyu. (2013). *Animasi 2D* Jakarta: KEMENDIKBUD
- Salvin, Robert E. (2011). *Psikologi Pendidikan teori dan praktik* edisi Sembilan jilid 1 dan 2. Terjemahan Drs. Mariyanto Samosir, S.H. Jakarta: PT. Indeks.
- Rahayuningrum, Rosalia Hera. 2012. *Penggunaan Media Pembelajaran CD interaktif Berbantuan Komputer untuk meningkatkan motivasi dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa kelas VIIIF di SMPN 2 Imogiri*. Skripsi. digilib.uns.ac.id, Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Smaldino, Sharon. E., Lowther, Deboran. L., Russel, James.D. (2011). *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. (Alih Bahasa: Arif Rahman). Jakarta: KENCANA.
- Sucipto, 2010. *Penulisan naskah pembelajaran multimedia interaktif berbantuan computer (multimedia)*. Makalah. Yogyakarta: Balai teknologi komunikasi Pendidikan (BTKP).
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. Alfabeta.
- Sukardi. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Sukmadinata, Nana Syaodin. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wibawanto, Wandah. 2015. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember, Penerbit Cerdas Ulet Kreatif

Widoyoko, Eko Putro. 2014. *Penilaian Hasil Pembelajaran di sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Yudhi Munadi (2013). *Media Pembelajaran*, Jakarta Selatan: REFRENSI.